



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENÁ EM PEDAGOGIA
MODALIDADE A DISTÂNCIA**

ISAC GOMES DE BRITO

A LUDICIDADE: UM MEIO DE FACILITAR O ENSINO DOS EDUCADORES

**SÃO BENTO - PB
2013**

ISAC GOMES DE BRITO

A LUDICIDADE: UM MEIO DE FACILITAR O ENSINO DOS EDUCADORES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade a Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ms. Ivana Maria Medeiros de Lima

**SÃO BENTO - PB
2013**

B862I Brito, Isac Gomes de.

A ludicidade: um meio de facilitar o ensino dos educadores / Isac Gomes de Brito. – João Pessoa: UFPB, 2013.

50f.

Orientador: Ivana Maria Medeiros de Lima

Monografia (graduação em Pedagogia) – UFPB/CE

1. Ludicidade. 2. Educadores. 3. Ensino-aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 37 (043.2)

ISAC GOMES DE BRITO

A LUDICIDADE: UM MEIO DE FACILITAR O ENSINO DOS EDUCADORES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade a Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

APROVADA EM: ____/07/2013

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ms. Ivana Maria Medeiros de Lima
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

1º Examinador (a)

2º Examinador (a)

**SÃO BENTO - PB
2013**

Dedico aos meus familiares, colegas e amigos, que juntos me incentivaram a dar continuidade aos meus estudos objetivando vencer os obstáculos que iriam surgindo no decorrer deste curso para que eu não jamais desistisse.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus que iluminou o meu caminho durante esta jornada, porque sem a direção D'ele seria impossível chegar à conclusão deste curso.

A Professora Mediadora, Mestra Ivana Maria Medeiros de Lima, pelo seu brilhante trabalho desenvolvido a frente da orientação à distância.

Ao Professor Coordenador do TCC, Dr. Jorge Fernando Hermida, que com sua competência e dedicação, não mediu esforços no intuito de nos ajudar a superar as dificuldades enfrentadas neste trabalho.

As amigas Adriana e Aurileide, que colaboraram de forma contundente e eficaz, com embasamentos teóricos através dos livros e acima de tudo, com palavras de incentivo e otimismo.

Ao meu afilhado Klebson Augusto, pelo apoio logístico dado no início desta labuta.

Aos Coordenadores e funcionários do Polo Presencial, pela nossa convivência no decorrer destes anos.

Agradeço a minha esposa, Lourdinha que de forma especial e carinhosa deu-me força e coragem me apoiando nos momentos de dificuldades, apesar das lutas diárias e constantes com nossa filha especial Jordana e ao meu filho Jônatas.

Enfim, agradeço a todos aqueles que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho.

Um homem somente brinca quando é humano...
E só se torna plenamente humano quando brinca

Friedrich Schiller

RESUMO

A presente pesquisa teve como tema a ludicidade como um meio de facilitar o ensino dos educadores, seu objetivo principal foi analisar se a ludicidade facilita o ensino dos educadores da Educação Infantil da Escola Municipal do Ensino Fundamental Cônego Sandoval. Procurou-se observar e examinar se os professores praticam atividades lúdicas que possam proporcionar uma aprendizagem significativa por parte das crianças. A coleta das informações se deu por meio da observação participante, e também com o preenchimento de um questionário que permitiu aos participantes (professores) relatarem informações por meio de perguntas abertas, por se tratar do método qualitativo/pesquisa exploratória; verificou-se que a ludicidade está sendo utilizada na sala de aula por parte dos professores, através de brincadeiras lúdicas, como jogos, músicas, danças, e outras formas de brincar. Com isso, contribuiu bastante para o ensino-aprendizagem das crianças. No entanto, conclui-se que foi de suma importância as considerações pertinentes ao nosso estudo, ao analisar o lúdico como meio facilitador da aprendizagem. Entendeu-se que é necessário que o professor tenha domínio e conhecimento sobre a ludicidade, buscando incorporar a prática lúdica com clareza e objetivo, gerando benefício em prol dos aprendentes.

Palavras-chave: Ludicidade. Educadores. Brincadeiras. Ensino-Aprendizagem.

ABSTRACT

The present research had as its theme the playfulness a means to facilitate the teaching of educators, their main goal was to analyze whether the playfulness facilitates the teaching of educators from kindergarten Municipal School Elementary School Cônego Sandoval. Sought to observe and examine whether teachers practice recreational activities that can provide meaningful learning by children. Data collection was done through participant observation, and with the completion of a questionnaire that allowed participants (teachers) report information through open questions, because it is the qualitative method/ exploratory research, it was found that the playfulness is being used in the classroom by teachers, through playful banter, such as games, songs, dances, and other forms of play. With it, contributed greatly to the teaching and learning of children. However, it was concluded that it was extremely important considerations relevant to our study, when analyzing the playful as a facilitator of learning. Understood that it is necessary, that the teacher has and domain knowledge about the playfulness, seeking to incorporate the practice playful with clarity and purpose, generating Work for learners.

Keywords: Playfulness. Educators. Jokes. Teaching and Learning.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	A LUDICIDADE: ASPECTOS CONCEITUAIS E HISTÓRICOS.....	13
2.1	Conceito de Ludicidade.....	13
2.2	Breve Histórico da Ludicidade.....	15
2.3	A Ludicidade e a Criança.....	17
3	A PRÁTICA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINAR.....	20
3.1	A Ludicidade na Educação Escolar.....	20
3.2	Benefícios da Ludicidade para o Ensino.....	23
3.3	A Formação do Professor na perspectiva da Ludicidade.....	26
4	METODOLOGIA.....	30
4.1	Caracterização da Pesquisa.....	30
4.2	Histórico da Escola.....	30
4.3	Pesquisa de Campo.....	31
4.4	Instrumento de Coleta de Dados.....	31
4.5	Os Sujeitos da Pesquisa.....	32
4.6	Procedimentos da Coleta de Dados.....	32
5	ANALISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS.....	33
5.1	Análise das Observações.....	33
5.2	Análise do Questionário.....	34
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	40
	REFERÊNCIAS.....	42
	APÊNDICES	46
	ANEXO	48

1 INTRODUÇÃO

Nos dias atuais mediar o conhecimento não é fácil o processo ensino e aprendizagem, muitas vezes, não acontece a metodologia, as atividades utilizadas nas escolas não têm despertado o interesse dos educandos. Por isso, o professor deve buscar estratégias para facilitar o processo ensino e aprendizagem.

A ludicidade é um meio de facilitar o ensino dos educadores que tem sido nos últimos anos bastante discutido por profissionais de diversas áreas, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância, como forma significativa que garante o aprendizado, pois ao passo em que a criança brinca, aprende.

A ludicidade também pode contribuir com a inclusão que existe entre o brincar/estudar, em muitas escolas existe o momento de brincar e o de estudar, ou seja, há uma diferenciação entre esses dois momentos, na qual eles não se misturam, pois não são vistos como forma de aprendizagem (SANTOS, 2007).

De acordo com Santos (2007, p. 9) “a palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar”, nessa perspectiva, o ensino pode ser muito mais prazeroso e facilitador da aprendizagem. Nesta perspectiva, no brincar estão incluídos as brincadeiras, os jogos que proporcionam divertimento das crianças que os joga, brinca, e ainda, oportuniza a aprendizagem do indivíduo em sua função pedagógica, pois, ao ser utilizado as crianças, mesmo sem saber amplia seu conhecimento e compreensão de mundo (SANTOS, 2007).

A ludicidade pode ser um meio de aprendizagem, pois ela não ocorre instantaneamente, mas de forma gradativa devendo ser inserida constantemente atividades lúdicas para facilitar o ensino, o que fortalece importância para o aprendizado como também para o desenvolvimento intelectual, físico, moral e individual da criança.

Percebe-se que a ludicidade é de suma importância, pois possibilita a produção do saber de forma mais dinâmica e prazerosa; dando a criança uma aptidão maior na questão do aprendizado, com isso, ela pode gerar frutos não só por parte dos professores, mas também por parte dos alunos aprendentes.

Sobre isso, Santos (2007, p. 11) coloca que “educar não se limita a repassar ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros”. Portanto, deve-se oferecer várias ferramentas para os indivíduos escolherem entre os vários caminhos, dentre eles o que for mais compatível com os valores, sua visão de mundo e as circunstâncias adversas que encontram, assim “educar é preparar para a vida” (SANTOS, 2007, p. 11).

Nessa perspectiva, não existe caminho preestabelecido a ser percorrido, por isso, o educador deve buscar estratégias ou caminhos que facilitem a aprendizagem dos educandos, bem como promover o interesse e a preparação para a vida.

Ainda sobre ludicidade, Santos (2007, p.12) destaca que ela “é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. Ao desenvolver o aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, cultural colaborando para uma melhor saúde mental facilitando os processos de socialização, expressão, comunicação, e construção do conhecimento para os pequenos (SANTOS, 2007).

As atividades lúdicas atraem os indivíduos em qualquer idade e facilita a aprendizagem, uma vez que é prazeroso, interessante, dinâmico e envolvente, e ainda promove a integração, melhora a comunicação e o cognitivo.

A pesquisa tem como **objetivo geral**: Analisar se a ludicidade facilita o ensino dos educadores da Educação Infantil. E os seguintes **objetivos específicos**: Refletir sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras com as crianças na educação infantil; Verificar se os educadores realizam na sala de aula momentos de jogos, brinquedos e brincadeiras; Identificar se as atividades lúdicas proporcionam aprendizagens significativas nas crianças; Reconhecer se a criança demonstra interesse da aprendizagem através de atividades lúdicas.

A **justificativa** para desenvolver essa pesquisa, vem da inquietação em relação à falta de atividades lúdicas e atrativas nas turmas de educação infantil, visto que, muitas vezes, os educadores esquecem que seus educandos são crianças e essa etapa de sua vida deve ser respeitada e vivida plenamente de forma a considerar o brincar, a imaginação, o prazer, desse modo, o ensino deve partir do ensinar brincando. Assim, o ensino da educação infantil deve

proporcionar atividades lúdicas e se as mesmas facilitam o processo ensino e aprendizagem das crianças.

O lúdico é considerado uma ação de metacomunicação, pois, proporciona a compreensão do pensamento e linguagem dos indivíduos. Portanto, no primeiro capítulo abordaremos os aspectos conceituais e históricos da ludicidade, apresentando o seu conceito, um breve histórico e sua relação com a criança.

No segundo capítulo, refletiremos sobre a prática da ludicidade no processo de ensinar, demonstrando o lúdico na educação escolar, seus benefícios para o ensino e a formação do professor na perspectiva da ludicidade. A prática do educador será refletida através de atividades com jogos, brinquedos e brincadeiras com as crianças na escola, visto que, esses são importantes instrumentos de dinamização das aulas e facilitador da aprendizagem dos pequenos.

O terceiro capítulo trata da verificação se os educadores realizam na sala de aula momentos de jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como identificação se as atividades lúdicas proporcionam aprendizagens significativas nas crianças se elas demonstram interesse da aprendizagem através dessas atividades, tudo isso, através da análise dos dados in loco. Assim, será coletado in loco dados que comprovem ou neguem as hipóteses da pesquisa.

Neste capítulo são analisados os dados com relação ao lúdico na educação infantil na Escola Cônego Sandoval na cidade de Brejo do Cruz-PB.

O quarto capítulo apresenta o caminho teórico-metodológico com a caracterização, o campo, sujeitos da pesquisa e os instrumentos para coleta de dados, os quais definem que a pesquisa é descritiva.

E por fim tratamos das considerações finais que se baseiam nas reflexões dos dados coletados e analisados se realmente os educadores da educação infantil utilizam atividades lúdicas e se essas atividades despertam o interesse e facilitam a aprendizagem das crianças.

2 A LUDICIDADE: ASPECTOS CONCEITUAIS E HISTÓRICOS

2.1 Conceito de Ludicidade

Ludicidade é tudo aquilo que se refere ao lúdico; a compreensão, o estudo mais aprofundado nesta área se torna uma necessidade na formação dos professores de Creche e das séries iniciais. Compreender a importância da ludicidade é essencialmente, adquirir ferramentas, possibilidades de acessar, de trazer o outro mais perto de nós; acessar o indivíduo com mais facilidade.

O Lúdico é um elemento facilitador do ensino – aprendizagem; estudar a ludicidade se justifica por essa riqueza que ele oferece. Ela é determinante na nossa vida desde a criança até a fase adulta. Lúdico é a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, raciocínio de uma criança através de jogos, música, dança, mímica. O intuito é educar, ensinar se divertindo e interagindo com os outros.

Uma importante fonte de aprendizado e desenvolvimento é o brincar, considerada uma atividade espontânea funcional e satisfatória. Portanto, não deve ser monótono, realizado sem objetivo e alvo definido. Elas são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 1997, p. 12).

“O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo” (FARINHA, 2008, p. 19).

Ainda conceituando ludicidade, Farinha (2008, p. 22) coloca:

A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

O conceito é muito importante para o desenvolvimento da criança, ela necessitar participar de atividades dinâmicas, que promovam brincadeiras para o seu desenvolvimento integral e saudável nessa importante etapa de sua vida.

Atualmente, o brincar deve ser incorporado à educação, principalmente na educação infantil, pois, essas atividades desencadeiam um processo permanente de educar, assim, a ludoeducação é de suma importância para a aprendizagem das crianças.

Sobre isso, Santos (2011, p. 15) coloca que:

A Ludoeducação é uma tendência que busca nas atividades lúdicas uma forma de planejar atividades escolares que movimentem os alunos para a construção do conhecimento. O que ocorre é que o uso do lúdico na escola ora tem sido usado como recreação simplesmente, ora como tem sido usado como técnica pedagógica. Nesses dois casos, os educadores não estão sabendo usufruir dessas ferramentas como intervenção psicopedagógica, pois ou a atividade é descomprometida de resultados e, portanto, da aprendizagem, ou é imposta, obrigatório e enfadonha, perdendo a magia e o encantamento.

Os professores precisam romper com os preceitos tradicionais que ainda persistem na escola, e não se restringirem a utilizarem jogos e brincadeiras na educação, pois, a criança aprende brincando.

As atividades lúdicas representadas pelos jogos, brinquedos e dinâmicas são manifestações presentes no cotidiano das pessoas e, portanto, na sociedade desde o início da humanidade (SANTOS, 2011, p. 11).

Conceituar atividades lúdicas diverge de acordo com o momento histórico e teóricos que as estudam.

Ao formular um conceito referente às atividades lúdicas, alguns teóricos acreditam que o brincar não se define com palavras por se tratar de atividades que têm origem na emoção. Outros definem o brincar como uma atividade espontânea, natural e descomprometida de resultados. Ainda há aqueles que diferenciam o brinquedo do jogar, colocando que o brincar é uma atividade espontânea e sem regras e o jogar se caracteriza pelo cumprimento das regras (SANTOS, 2011, p. 11).

Apesar de diferenciarem em algumas características e/ou conceitos, ambos são atividades prazerosas e de grande interesse dos pequenos, não podendo deixar de utilizá-las em sala de aula.

2.2 Breve histórico da ludicidade na Educação Infantil

A história do lúdico tem origem da palavra “ludus”, que significa jogo. Porém, na Educação Infantil, o lúdico não pode ser considerado apenas como um simples jogo ou uma simples brincadeira.

Atividades lúdicas apresentam um enorme benefício na escola. O aprendizado assimilado ao brinquedo ou ao jogo possibilita o desenvolvimento cognitivo, além de explicar as relações do ser humano em seu contexto histórico-sócio-cultural e psicológico, tornando a prática pedagógica do educador mais dinâmica, significativa e prazerosa (MELO, 2012, p 1).

As contribuições das atividades lúdicas são enormes, portanto, o professor precisa utilizá-las para garantir o desenvolvimento cognitivo dos educandos.

Sendo no âmbito educacional, a importância da ludicidade nas propostas pedagógicas está explícito nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica e no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, comprovando que as instituições devem respeitar o direito da criança às brincadeiras, à exploração dos espaços, à liberdade, à expressão de significados pelos movimentos, à interação, pensamento e comunicação (MELO, 2012, p. 1)

O lúdico não pode ser associado às atividades de educação física ou de marasmo atribuindo ao que acontece durante o recreio com as crianças.

Alguns professores associam o ato lúdico a atividades de educação física, ao descanso, a as atividades em horário de recreio no pátio ou no parque. Por outro lado, existem escolas que possuem materiais lúdicos e os professores não utilizam por não saberem usar ou por não terem interesse. Outros professores utilizam a atividade de leitura como única proposta lúdica. Mesmo assim, as leituras são descontextualizadas de propostas criadas pelas crianças, e os livros sempre encontram-se em armários fechados, em estantes altas inacessíveis para as crianças (MELO, 2012, p. 1).

As fases que a criança passa são importantíssimas, por isso, devem ser respeitadas e trabalhadas de forma lúdica e salutar, uma vez que:

A criança desde o seu nascimento vai passando por fases na construção do seu conhecimento, aprendendo pelo corpo, e é através dele que se relaciona com o meio que o rodeia. Portanto, a criança precisa do brinquedo e do jogo como forma de equilíbrio com o mundo (MELO, 2012, p. 1).

Ao trabalhar as atividades lúdicas os professores garantem o desenvolvimento motor, afetivo e cognitivo são aspectos dos alunos. Segundo Melo (2012, p. 1),

[...] é pelo corpo e pela sua projeção motora que a criança estabelece a primeira comunicação (diálogo tônico) com o meio, apoio fundamental do desenvolvimento da linguagem. Ao alterar sua colocação postural conforme lida com objetos, variando as superfícies de contato com eles, a criança trabalha diversos segmentos corporais com contrações musculares de diferentes intensidades. Nesse esforço, as brincadeiras lúdicas são importantes nas escolas, pois proporcionam às crianças, além de uma aprendizagem prazerosa, também um desenvolvimento psicomotor fundamental para sua formação.

No entanto, precisamos refletir sobre a importância e o benefício da prática lúdica no processo de ensino e aprendizagem. Cabe aos educadores uma postura adequada ao contexto das crianças, tornando a aprendizagem significativa, através de jogos e brincadeiras pedagógicas para contribuir no desenvolvimento integral de cada criança.

2.3 A Ludicidade e a Criança

O presente Trabalho de Conclusão de Curso – TCC tem o objetivo de enfatizar o lúdico na aprendizagem da criança na educação infantil, buscando evidenciar sua importância como instrumento de mediação que facilita e contribui com o processo de construção do conhecimento; demonstrando sua compreensão a respeito da importância do lúdico como facilitador da aprendizagem.

As manifestações através de jogos, brinquedos e brincadeiras, historicamente fazem parte da vida da criança desde a mais tenra idade e assume um papel relevante na construção da aprendizagem.

Estudiosos, como: Piaget, Vygotsky, Wallon colocado por La Taille (1992) em sua obras “Teorias Psicogenéticas em Discussão”, debruçaram em profundas pesquisas, para compreender a verdadeira importância do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, que através das brincadeiras adquirem inúmeras contribuições para seu desenvolvimento individual e coletivo.

Para Piaget (1978), a criança se desenvolve através do lúdico, o brincar contribui com o seu crescimento, sendo que o jogo se constitui como uma forma de equilíbrio com o mundo. O lúdico possibilita a construção de várias concepções da criança com o mundo que a rodeia e além de estabelecer relações ela vai se socializando e se descobrindo como um ser ativo e capaz de ser construtor de sua própria aprendizagem e assim poder se desenvolver.

A dimensão lúdica abrange todas as idades, sendo que é na infância que se torna mais relevante, pois na medida em que a criança vai crescendo, os momentos lúdicos vão contribuindo para aquisição de novos conhecimentos e habilidades de acordo com a sua fase de vida.

No contexto da educação infantil, o lúdico vem sendo bastante enfatizado e utilizado como um poderoso recurso na qual facilita a aprendizagem da criança, que ao brincar exercita melhor compreensão dos temas abordados. Pois são nesses momentos lúdicos que a criança se sente estimulada para melhor se desenvolver e se relacionar com o meio.

A ludicidade se faz presente em todas as fases da vida do ser humano, sendo este um ingrediente necessário para a construção de novos saberes e como também o despertar da imaginação e da criatividade.

Como a ludicidade é um assunto que vem conquistando espaço nas dimensões da educação infantil, evidenciar o tema junto aos educadores visando entender sua compreensão e vivência na prática pedagógica, nos remete a um melhor entendimento de como realmente as crianças estão sendo oferecido para que o educador vivencie o lúdico na prática.

Sabendo que, a criança na fase inicial precisa de estímulos que contribuam com seu próprio eu, e que através das relações interpessoais que ocorrem no espaço infantil, à criança desenvolve sua aprendizagem, assimila novos conhecimentos e suas habilidades motoras e cognitivas, é necessário pensar no lúdico como um importante instrumento que faz parte da vida integral da criança.

É necessário que o educador esteja capacitado para que o atendimento possibilite o desenvolvimento integral da criança que precisa aprender com prazer e alegria, fazendo das brincadeiras um instrumento que lhe possibilite entusiasmo na construção da aprendizagem.

Os jogos se destacam como meio de expressão onde as crianças agem com espontaneidade e também de forma natural desde a fase inicial da vida. As contribuições dos jogos nas atividades dinâmicas favorecem o desenvolvimento lógico e intelectual da criança. No contexto social os jogos se constituem como um instrumento de suma importância para construção da identidade e autonomia, uma vez que para ser vivenciado é preciso que haja interações entre os participantes que precisam seguir regras de convivência.

Segundo Piaget (1967), o jogo contribui com o desenvolvimento integral da criança, por isso não deve ser visto apenas como um divertimento, pois favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. Nesse sentido, o jogo não pode ser considerado como apenas um passatempo, com a intenção de distrair

as crianças, é preciso identificar sua extraordinária importância que estimula o crescimento e o desenvolvimento intelectual.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil prevêm que as propostas pedagógicas levem em conta a realidade de alunos e famílias. “O contexto familiar, social e cultural é imprescindível e fundamental para a formação educacional de todo e qualquer cidadão. Os conteúdos integrados visam também a revelar à criança saberes significativos, próprios de pessoas da comunidade na qual está inserida” (TRILHAS, Vol. 4 p. 126).

O RCNEI (1998, p. 200 – Vol. 3) “orienta que a escola deve se transformar num universo lúdico para ensinar/aprender as crianças da Educação Infantil, interagindo o brincar das várias épocas, a partir dos saberes da família sobre esses fazeres”.

No entanto, os trabalhos desenvolvidos na Educação Infantil são e deve ser voltado para o lúdico, o brincar propriamente dito, sendo este o carro chefe do Projeto Pedagógico planejado para o Ensino Infantil, inclusive o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI orienta que sejam trabalhados projetos nessa modalidade de ensino. Conforme o RCNEI, esses projetos podem ter como ponto de partida um tema, um problema sugerido pelo grupo ou decorrente da vida da comunidade, uma notícia de televisão ou jornal, um interesse particular das crianças, etc. Uma das condições para sua escolha é que ele mobilize o interesse do grupo como um todo. As crianças, em primeiro lugar, mas também os professores devem sentir-se atraídos pela questão.

3 A PRÁTICA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINAR

3.1 A Ludicidade na Educação Escolar

A Educação escolar é fundamental no processo de resgate da ludicidade com jogos e brincadeiras, as aulas podem ser favoráveis para esse resgate, assim é necessário reconhecer que a participação em jogos propicia a formação de atitudes, no que refere ao respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal, bem como favorece o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo.

Segundo Aranha (1996, p.51):

[...] educação é um conceito genérico, mais amplo que supõe o processo de desenvolvimento integral do homem, isto é, de sua capacidade física, intelectual e moral, visando não somente a formação de habilidades, mas também do caráter e da personalidade social. O ensino consiste na transmissão de conhecimento.

Diante do exposto, deve-se observar o papel e a importância do ato de educar/ensinar, assim as atividades lúdicas devem fazer parte deste processo, para isso é preciso que se tenha um conhecimento claro das etapas de desenvolvimento motor e cognitivo da criança, para que haja uma organização e um planejamento correto das atividades a serem desenvolvidas.

Marcellino (1991, p. 16) diz que “este novo prazer lúdico deve ser crítico e criativo, desenvolvendo possibilidades de novos valores, questionamentos de situações vigentes e do furto do componente lúdico da cultura da criança”.

Desse modo, o lúdico estabelece uma ponte direta com a essência da infância que é a brincadeira, em prol do desenvolvimento dos alunos, tornando qualitativas as vivências experimentadas nesse meio, mantendo sempre o nível motivacional na aula, na criatividade, na criação e estruturação de regras nas vivências, decorrendo para o refinamento do pensamento e principalmente do aumento de experiências vividas pelos alunos no contexto escolar, onde as aulas se tornam oficinas e momentos de expressão.

De acordo com Dohme (2003, p. 8) “atrelando-se a idéia primitiva de que jogar significa apenas divertir e que na boa escola não pode existir espaço para a salutar convivência entre a arte de jogar e a alegria de aprender”.

Para tanto, entende-se que deve haver uma mudança na forma em que os recursos lúdicos são pensados no espaço escolar, a fim de que o aprender possa representar uma ação considerada importante.

A ludicidade faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório. Sendo funcional: ele não deve ser confundido com o mero repetitivo, com a monotonia do comportamento cíclico, aparentemente sem alvo ou objetivo. Não desperdiça movimento: ele visa produzir o máximo, com o mínimo de dispêndio de energia (MAURÍCIO, 2008, p. 3).

Dentre as atividades essenciais para a educação estão os jogos e as brincadeiras que não podem faltar nas aulas.

Para Santin (1994, p. 03):

São ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia.

Nos modelos das escolas atuais, que visa somente à transmissão de conteúdos, não inserindo um modelo voltado para a ludicidade. É de costume ouvir depoimentos de professores que apoiam e engrandecem a importância do lúdico para que se faça presente nos conteúdos trabalhados em sala de aula. Fala-se muito em conceitos e importância da ludicidade, mas na prática ela não é vivenciada. No entanto, entendemos que não é fácil aplicar estas mudanças ou transformações de uma hora para outra.

De acordo com Fortuna (1994, p. 13):

Em uma sala de aula ludicamente inspirada, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Com relação a essas atitudes, de certa forma, não são, de fato. Estimuladas na escola as atividades lúdicas permitem que o indivíduo vivencie sua inteireza e sua autonomia em um tempo-espço próprio, particular. Esse momento de inteireza e encontro consegue gerar possibilidades de autoconhecimento e de maior consciência de si mesmo (SANTOS, 2000).

“As atividades lúdicas propiciam a vivência plena do aqui - agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Estas atividades podem uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza” (NOGUEIROL, 2013, p. 1), uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades.

Conforme Rojas (1998 p. 04):

Enquanto educadores damos ênfase às metodologias que se alicerçam no “brincar”, no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento. A arte-magia do ensinar-aprender permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer.

Com relação ao processo de educar a sensibilidade, entendemos que é uma questão de suma importância no meio escolar. Pois envolve a razão, sentimento, emoções e a capacidade de raciocínio que é inerente ao ser humano. Eisner (2001, p. 09):

Sublinha a possibilidade do desenvolvimento de certas capacidades associadas à utilização dos próprios meios, utilização essa que implica escolha e a resolução de determinados problemas, sendo isto possível apenas se houver esse contacto direto e uma implicação do sujeito, o reconhecimento para si próprio das suas possibilidades de intervenção e de decisão, através da motivação e da livre escolha. Este é um aspecto frequentemente desvalorizado nas escolas, que deveria ser tomado em consideração.

Os jogos desenvolvem as regras, valores, socialização, ensina a conviver, trabalhar em equipe, seguir regras, dentre outros importantes aspectos importantes para o desenvolvimento das crianças. Assim, muitos são os benefícios da ludicidade para a educação, conforme será exposto logo a seguir.

3.2 Benefícios da Ludicidade para o Ensino

A Ludicidade apresenta grandes benefícios para o ensino através de e atividades pedagógicas pautadas em brincadeiras que incentivam a aprendizagem e possibilitam o desenvolvimento da espontaneidade, alivia a tensão interior e ensina a lidar com situações diversas, tornando-se imprescindíveis para a educação integral da criança.

De acordo com Barros (2002, p. 06):

A brincadeira e os jogos por si apresentam uma série de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento, cuja criança aproprie-se deste conhecimento de uma forma muito agradável e interessante. No jogo, brincando ela mesma consegue avaliar seu crescimento e sente-se naturalmente desafiada a ir adiante.

Desse modo, não há dúvida de que as atividades lúdicas bem apropriadas e desenvolvidas pelas e para as crianças permitem a construção de um sentido que acompanha uma perspectiva de vida. Assim, são vários os benefícios das atividades lúdicas, Barros (2002) diz que entre eles estão:

- Assimilação de valores;
- Aquisição de comportamentos;
- Desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento

- Aprimoramento de habilidades;
- Socialização.

Para Lopes (2002, p. 35), “a criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades”. Ao interagir com atividades lúdicas, as crianças podem não perceber que internalizam os conhecimentos, tornando mais dinâmica a aprendizagem e, do mesmo modo, facilitando-a.

Conforme Dohme (2003) existem várias formas de manifestação da ludicidade, entre as quais, os jogos, as histórias, as dramatizações, as músicas, as danças e as canções e outras manifestações artísticas. Nesse projeto, porém, destaca-se o uso de jogos de caráter educativo, preferencialmente os de mesa, além de dinâmicas, técnicas e atividades diversificadas.

Para tanto, a Ludicidade é uma necessidade inerente ao ser humano em qualquer idade e não deve ser vista apenas como diversão e sim como processo facilitador na construção do saber e inserção real do mundo, ou seja, a Ludicidade é um novo olhar a ser implementado na escola como métodos, técnicas e recursos pedagógicos com os objetivos de ensinar e aprender prazerosamente.

O importante na atividade lúdica é a própria ação, o momento vivido. Possibilitando uma vivência prazerosa consigo mesmo e com o outro; são momentos de fantasia e realidade. Para se realizar uma aula com ludicidade, não há necessidade de ter brinquedos ou jogos. É preciso ter acima de tudo uma atitude lúdica por parte do professor e dos alunos ora envolvidos.

O carinho pode ser uma forma eficaz de se chegar próximo do sujeito e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo do aprender. Desta forma destaca-se o papel fundamental das relações humanas que envolvem os jogos infantis. Observamos em Machado (1966, p. 46),

O ressaltar do jogo como não sendo qualquer tipo de interação, mas sim, uma atividade que tem como traço fundamental os papéis sociais e as ações destes derivados em estreita ligação funcional com as motivações e o aspecto propriamente técnico-operativo da atividade.

É de suma importância às relações interpessoais, da empatia, bem como da liberdade e da criatividade na construção da pessoa e das suas aprendizagens. Conforme Rogers, (1986) diz que:

Nesta perspectiva, há que começar por considerar a importância das atividades artístico-lúdicas do ponto de vista da possibilidade da expressão de sentimentos, do desenvolvimento da personalidade, da aproximação entre as pessoas e da promoção dos afetos.

Quando há uma educação empenhada numa dimensão artística e lúdica pode levar os alunos a se aproximar da escola, buscar melhorar o rendimento escolar; a ter satisfação, prazer naquilo que faz, desenvolvendo espontaneamente a sua criatividade e apropriar-se dos meios técnicos e materiais que favoreçam a expressão pessoal.

No que se refere à prática da ludicidade para ensinar os conteúdos do currículo escolar pode promover o sucesso da aprendizagem dos alunos. Lembrando que, os benefícios dessas atividades vão além das salas de aula, pois esses recursos promovem uma maior interação entre os alunos. Além disso, muitas vezes uma atividade desenvolvida na escola, na qual o professor tenha participação efetiva ou colaborativa proporciona um relacionamento mais próximo entre ele e o aluno (COSTA-HUBES, 2013, p. 17).

Para Snyders (1998, p.26),

O despertar para o valor dos conteúdos das temáticas trabalhadas é que fazem com que o sujeito aprendiz tenha prazer em aprender. Conteúdos estes despertados pelo prazer de querer saber e conhecer. Devemos despertá-los para, com sabedoria, podermos exteriorizá-los na nossa vida diária.

Ainda sobre os benefícios da ludicidade é importante colocar:

É preciso que a escola valorize os conhecimentos adquiridos espontaneamente pela criança, muitas vezes por meio do lúdico, e não o despreze em detrimento do conhecimento sistematizado, mas articule um ao outro utilizando um rico instrumento pedagógico que são os brinquedos. Os recursos lúdicos são capazes de contextualizar os conteúdos e assim o aluno passa a ver sentido naquilo que está aprendendo. Os jogos desenvolvem o raciocínio lógico, estimula o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas (COSTA-HUBES, 2013, p. 17).

Freire (2002, p. 16) comenta que:

Acredita que a criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar.

A brincadeira livremente ajuda ao desenvolvimento cognitivo das crianças, para aquisição de sentimentos positivos e a vivência plena e salutar da infância dos pequenos.

3.3 A Formação do Professor na perspectiva da Ludicidade

O professor durante a sua formação profissional deve ter uma visão na perspectiva da ludicidade proporcionando as atividades lúdicas, facilitando o processo ensino e aprendizagem das crianças. Sobre isso, Santos (1997, p. 13) coloca que:

A formação do educador não é um quebra-cabeça com recortes definidos, depende da concepção que cada profissional tem sobre a criança, homem, sociedade, educação, escola, conteúdo e currículo. Neste contexto, as peças do quebra-cabeça se diferenciam, possibilitando diversos encaixes.

A capacidade lúdica do professor é um processo que precisa ser pacientemente trabalhado. Ela não é imediatamente alcançada. Nesse sentido, Santos destaca que:

Ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano, pensamos que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade no tocante a ludicidade. (SANTOS, 1997, p.13).

Cada vez mais percebemos o quanto é necessário formações continuadas voltadas para a ludicidade. “Recorrer às propriedades formativas do jogo, tanto nos cursos de formação de professores quanto na formação continuada é uma maneira de “vivificar” esta relação de tal forma a liberá-la para encontros educacionais formadores”. (KISHIMOTO, 2006, p.116).

Segundo Feijó (1992 p. 61):

O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Para aperfeiçoar sua prática o professor precisa descobrir e trabalhar o lúdico na sua história, resgatando os momentos lúdicos vividos em sua trajetória de vida. É muito difícil trabalhar com o lúdico especialmente para os que foram formados por uma escola que não comportou esse modelo.

A formação lúdica deverá proporcionar aos futuros professores vivências lúdicas despertando a valorização da criatividade, sensibilidade, afetividade tornando a prática pedagógica prazerosa e dinamizadora.

Ao desenvolver uma proposta lúdico-educativa, o papel do professor será o de gerar situações estimuladoras e eficazes para a aprendizagem. O jogo, no entendimento de Antunes, apud Santos (2000, p. 37-38):

Propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas

descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Freire (2002, p. 52) vem ao encontro do papel do professor na aprendizagem das crianças ao afirmar que “saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” O professor pode usar o lúdico como uma forma de construir e/ou produzir conhecimento para a aprendizagem das crianças.

O professor deve ter uma perspectiva quanto a sua formação no tocante a ludicidade; uma vez trabalhando com crianças de forma prazerosa, enquanto atitude de abertura as práticas inovadoras. Buscando a formação profissional o professor permite saber das suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança.

Para Machado (1966, p.41):

Salienta que a interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos e/ou simbólicos mediadores do processo de ação. Esta concepção reconhece o papel do jogo para formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas.

Negrine (1994) sugere três pilares que sustentariam uma boa formação profissional, a saber: a formação teórica, a prática e a pessoal. Pilares essenciais para o êxito na trajetória docente; no entanto, algumas experiências mostra-nos sua validade afirmando alguns professores que a ludicidade a alavanca da educação para o terceiro milênio.

É importante entender o papel do jogo em uma relação afetivo-emocional como também a aprendizagem requer que busquemos estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem. Nesse processo principal do desenvolvimento humano enfocamos Vygotsky (1994, p. 26) que afirma:

A zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. Atividades interdisciplinares que permitem a troca e a parceria. Ser parceiro é tê-lo por inteiro. Nesse sentido, o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo.

Pautando nos estudos de Vygotsky (1994), a criança passa por diversos estágios de desenvolvimento e aprendizagem e durante toda a sua vida ela precisa ser estimulada para que o seu crescimento aconteça de forma plena, saudável e completa, portanto, a ludicidade garante que o conhecimento e o desenvolvimento humano seja promovido desde a infância respeitando seus aspectos, sentimentos e maturação.

4 METODOLOGIA

4.1 Caracterização da Pesquisa

Considerando as múltiplas características do fenômeno de estudo, bem como as necessidades de coletar informações em seus diversos ângulos, esta pesquisa classifica-se como empírica. Também conhecida como pesquisa aplicada ou prática, a pesquisa empírica busca, investigar soluções para problemas concretos, situados em uma realidade empírica a partir da qual a pesquisa é centrada (Trilhas do Aprendiz – Vol. 8 p. 637). Essa escolha corresponde ao fato de que será feita na Escola Municipal do Ensino Fundamental Cônego Sandoval em Brejo do Cruz – PB.

4.2 Histórico da Escola

A Escola Cônego Sandoval está localizada na Rua João Pessoa, nº 95, nº centro da cidade de Brejo do Cruz.

A mesma foi fundada em janeiro de 1973, erguida com recursos da Prefeitura Municipal de Brejo do Cruz, na gestão do Sr. Prefeito Fábio Mariz Maia.

A origem de seu nome foi em homenagem ao Cônego Sandoval Teixeira Férrer que por sua vez foi Pároco por 30 anos neste município.

Ainda hoje a referida escola recebe do município recursos financeiros com ajuda do PDDE é assistida com orientação pedagógica, como também a permanência de um supervisor na escola, permitindo assim uma ação pedagógica de qualidade, na qual venha melhorar e ajudar no ensino-aprendizagem.

Os alunos que a escola atende, a maioria é da zona rural, filhos agricultores de baixa renda. Parte estuda e trabalha em horários opostos e estão fora de faixa etária, dificultando assim sua aprendizagem escolar.

Dentro desta especificidade de lidar com esse tipo de alunado, a escola sente a necessidade de trabalhar de forma diferenciada do convencional. Com este déficit educacional, algumas medidas estão sendo tomadas como; O programa SE LIGA, PETI, EJA e outras propostas a serem realizadas.

4.3 Pesquisa de Campo

A pesquisa será de campo, onde irá trabalhar com amostragem; tudo isso requer meios que a fundamentem como, o objeto de estudo, os sujeitos nela envolvidos, os instrumentos utilizados, um percurso a trilhar, além de categorias teóricas que dê sustentação e credibilidade ao estudo que utiliza técnicas específicas, que têm o objetivo de recolher e registrar, de maneira ordenada, os dados sobre o assunto em estudo.

4.4 Instrumentos de Coleta de Dados

Os instrumentos serão o questionário e a observação. A coleta das informações na referida pesquisa de campo se dará por meio da observação participante. Sendo assim, a observação torna-se fundamental por permitir ao pesquisador vivenciar a realidade no cenário do objeto de estudo.

Conta também com o preenchimento de um questionário que permite aos participantes (professores) relatarem informações por meio de perguntas abertas, por se tratar do método qualitativo/pesquisa exploratória; e justificá-las sempre que julgar necessário.

O questionário será aplicado com o objetivo de coletar informações e analisar a atuação dos professores do Ensino Fundamental da Escola Municipal Cônego Sandoval do município de Brejo do Cruz – PB; no que diz respeito à Ludicidade: um meio de facilitar o ensino dos educadores. O questionário também proporciona a aquisição de informações sobre as características dos sujeitos envolvidos, saber sobre o contexto sociocultural, o que nos leva a melhor compreensão do objeto de estudo.

A coleta de dados dar-se-á por meio da aplicação de um questionário direcionado aos professores da Educação Infantil da Escola Municipal do Ensino Fundamental Cônego Sandoval do município de Brejo do Cruz – PB e da observação participante, “Aquela em que o pesquisador, para realizar a observação dos fenômenos, compartilha a vivência dos sujeitos pesquisados, participando de forma sistemática e permanente, ao longo do tempo da pesquisa, das suas atividades” (SEVERINO, 2007, p. 120).

A presença do pesquisador no ambiente em que os fatos ocorrem dá a ele a oportunidade de analisar criticamente a atuação dos envolvidos na referida pesquisa, além de posicionar-se diante do leitor de modo que possa contribuir para redução e/ou extinção do fenômeno estudado.

4.5 Os Sujeitos da Pesquisa

Pesquisei 04 professores, todos do sexo feminino, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cônego Sandoval, situada à Rua João Pessoa, nº 95, Centro, da cidade de Brejo do Cruz – PB. Atuantes em sala de aula na atividade docente na educação infantil. Por questões éticas seus nomes não serão divulgados, denominando-os de participantes **A, B, C e D**.

4.6 Procedimentos da Coleta de Dados

Os dados foram coletados na Escola Municipal de Ensino Fundamental Cônego Sandoval, no mês de junho do ano de 2013, levando em consideração os horários e o tempo disponível dos participantes.

Dando continuidade a pesquisa manterá contato com os participantes, os quais receberão o questionário contendo perguntas e esclarecimentos a respeito da referida pesquisa de campo, referente a uma produção monográfica solicitada pelo Componente Curricular Trabalho de conclusão de Curso, do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Federal da Paraíba – UFPB VIRTUAL, objetivando analisar a Ludicidade: como um meio de facilitar o ensino dos educadores no ambiente, como também reforçar a importância do lúdico para o bom desempenho do estudo.

Os participantes se dispuseram colaborar e dessa forma ficando o pesquisador a disposição para quaisquer esclarecimentos. Sendo orientados a responder espontaneamente e a utilizar-se de comentários breves, a fim de proporcionar ao pesquisador a compreensão e a análise do objeto de estudo. O questionário será destinado a 04 professores da educação infantil da Municipal de Ensino Fundamental Cônego Sandoval.

5 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Neste capítulo abordaremos os resultados referentes à pesquisa intitulada “A Ludicidade: um meio de facilitar o ensino dos educadores”, em que contamos com a participação de 04 (quatro) professores do Ensino Fundamental I. Foi utilizado como instrumento para a coleta de dados um questionário contendo 10 (dez) perguntas sendo 05 (cinco) fechadas e 05 (cinco) abertas; das quais 03 (três) deveriam ser justificadas conforme a realidade vivenciada pelo participante. Realizou-se também a observação participante a fim de atender os objetivos que antecederam o estudo monográfico.

Tanto o questionário quanto a observação participante foram de fundamental importância para a análise dos dados, sendo que o questionário possibilitou informações que não foram vivenciadas e/ou observadas pelo pesquisador, por não ser de seu conhecimento. Quanto aos resultados obtidos na pesquisa, por uma questão de ética, manteremos os participantes no anonimato, denominando-os de: A, B, C e D.

5.1 Análise das Observações

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Cônego Sandoval está localizada à Rua João Pessoa, nº 95, no centro da cidade de Brejo do Cruz-PB. A mesma foi fundada em janeiro de 1973, erguida com recursos da Prefeitura Municipal de Brejo do Cruz, na gestão do Sr. Prefeito Fábio Mariz Maia. A origem de seu nome foi em homenagem ao Cônego Sandoval Teixeira Férrer que por sua vez foi Pároco por 30 anos neste município. Os alunos que a escola atende, a maioria é da zona rural, filhos de agricultores de baixa renda. Boa parte estuda e trabalha em horários opostos e estão fora de faixa etária, dificultando assim sua aprendizagem escolar.

A referida Escola funciona apenas no turno matutino. Em se tratando de suas dependências, existem 08 salas, cozinha, 03 banheiros, sala dos professores, outra para a secretaria e direção e área de lazer.

A relação professor – aluno é complexo e variado, como em todo relacionamento humano. Nessa relação verifica-se alguma lacuna a ser

preenchida, como: ordem, seriedade e segurança, entre outros fatores. Outro ponto de realce e destaque é a questão da desestrutura familiar problema este que afeta toda a vida da criança, inclusive a escolar.

Quanto à ludicidade ela é bastante trabalhada na escola, principalmente nas salas de séries iniciais; tanto professores quanto os alunos se dão por satisfeitos com os trabalhos voltados para o lúdico. Relatando que com esta práxis, o aprendizado melhora bastante; pois existe uma reciprocidade entre professor e aluno.

5.2 Análises do Questionário

Considerando as informações obtidas dos quatro professores participantes da referida pesquisa com base no preenchimento do questionário, podemos expor os dados coletados, fazendo uma análise mais detalhada do objeto de estudo.

No que diz respeito ao perfil dos entrevistados, com base nas informações dos 04 participantes, no quesito 1, todos são do sexo feminino e na questão de nº 2, com relação a idade, três dos entrevistados tem acima de 35 anos, enquanto que o outro tem entre 26 a 35 anos. Em se tratando do nível de formação, apenas um tem nível superior, dois responderam que tem superior incompleto enquanto que o outro tem magistério. Quanto ao tempo de atividade docente, dois dos participantes responderam que está há mais de 10 anos, um disse que está entre 06 a 10 anos e o outro de 01 a 05 anos.

Todos os participantes atuam no ensino fundamental I, responderam que estão lecionando no pré- escolar. Percebe-se que estão sempre preocupados com a questão da ludicidade tentando na medida do possível por em prática.

No tocante a segunda parte da pesquisa que trata da descrição da ludicidade, foi indagado no questionário a seguinte pergunta: **“O que você entende por ludicidade?”** percebe-se que ambos referiram-se a palavra brincadeira; pelo fato de vivenciar o ato de brincar em sala de aula. Veja as respostas transcritas abaixo:

“Ludicidade lembra o lúdico, termo referido apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo, que passou a ser reconhecido como traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano. É o aprender e ensinar através de brincadeiras”. **(PARTICIPANTE A)**

“É o ensino mais aberto, com brincadeiras, aprendendo, vendo mais o lado do aluno”. **(PARTICIPANTE B)**

“É saber aprender brincando”. **(PARTICIPANTE C)**

“Toda atividade que envolva jogos ou brincadeiras. E isso pode ser trabalhado com um objetivo”. **(PARTICIPANTE D)**

Como observamos os professores expressaram o conceito de ludicidade, assim, conforme Teixeira (2010, p. 18):

Em relação à brincadeira, o brinquedo é aquilo que é utilizado como suporte, podendo ser representado por um objeto estruturado ou não. Na imaginação da criança, tudo pode se tornar um brinquedo, e o sentido de objeto lúdico só lhe é dado por aquele que brinca enquanto durar a brincadeira.

As questões 7, 8 e 9 respectivamente sugerem como resposta “Sim” ou “Não”, dando as suas justificativas.

Foi questionado o seguinte: **“Você enquanto educador desenvolve atividades lúdicas em sala de aula?”**. Todos foram enfáticos respondendo “Sim”, e mais uma vez citando as palavras jogos e brincadeiras. Vejamos as respostas nas frases transcritas a seguir:

“Sim. Através de jogos, de mexer com o lado infantil e divertindo as crianças, apesar do espaço físico da escola ser pouco”. **(PARTICIPANTE A)**

“Sim. Pois as crianças adoram brincar, dançar, cantar e aprendem muito mais com esse método atual”. **(PARTICIPANTE B)**

“Sim. Através de músicas, brincadeiras e jogos”. **(PARTICIPANTE C)**

“Sim. Através de jogos e brincadeiras, trabalho de forma lúdica o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos em sala de aula”. **(PARTICIPANTE D)**

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), é preciso oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem por meio das brincadeiras:

Educar significa proporcionar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com outros em uma atitude básica de aceitação (RCNEI, 1998, p. 23).

Para saber se está havendo reciprocidade entre educador e aluno, com relação à ludicidade, foi questionado a seguinte pergunta: **“Os alunos demonstram interesse pelas brincadeiras e/ou atividades lúdicas?”**.

“Sim. Vejo-as com características felizes e sentindo cada vez mais vontade de está na escola”. **(PARTICIPANTE A)**

“Sim. Toda a criança gosta de brincar e aprender brincando, facilita o trabalho do educador”. **(PARTICIPANTE B)**

“Sim. Elas demonstram uma motivação e interesse pelo conteúdo a ser trabalhado”. **(PARTICIPANTE C)**

“Sim. É satisfatório trabalhar atividades lúdicas, pois os mesmos mostram interesse na aprendizagem de forma dinâmica, atrativa e participativa”. **(PARTICIPANTE D)**

Mais uma vez todos disseram que sim. Mostrando sempre o interesse e a motivação por parte dos alunos havendo certa uniformidade nas respostas. Confira as respostas na íntegra.

De acordo, com Rossini (2008, p. 21): é de natureza da criança a necessidade do movimento, da atividade, da ação [...]. Precisamos proporcionar atividades para que elas “utilizem” a energia sabendo que é preciso equilíbrio entre repouso e atividade.

Assim, as atividades lúdicas são de uma enorme influência no processo ensino aprendizagem, nesse sentido é preciso que os professores proporcionem atividades dinâmicas que irão influenciar sobre o comportamento e com o desenvolvimento dos educandos.

Com isso, coloca-se que, “alguns teóricos acreditam que o ser humano é produto daquilo que o ambiente lhe proporciona. Esta afirmativa tem sentido, pois sabemos que fatores ambientais exercem grande influência sobre a criança e seu comportamento” (SANTOS, 2005, p. 11).

Analisando a importância da prática da ludicidade frente à Escola Municipal Cônego Sandoval perguntou-se aos educadores: **“Trabalhar atividades lúdicas facilita o ensino?”**. Os que participaram da pesquisa disseram “Sim”. Vejam as respostas dos mesmos, abaixo transcritas:

“Sim. Saindo um pouco do tradicional e consequentemente passar esse tempo arranjando outras formas de entretenimento e diversão”.
(PARTICIPANTE A)

“Sim. Com certeza as crianças se sentem mais a vontade”.
(PARTICIPANTE B)

“Sim. Elas ficam motivadas e com isso a aprendizagem é satisfatória”.
(PARTICIPANTE C)

“Sim. Trabalhar o lúdico não só contribui para a aprendizagem dos alunos, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas”. (PARTICIPANTE D)

Finalizamos nosso questionário formulando a seguinte pergunta: **“Enquanto educador quais atividades brincadeiras/ou atividades lúdicas você daria como sugestões para outros educadores trabalharem em sala de aula?”**. Observemos as suas respostas abaixo:

“Trabalhar bastante o lado que as crianças possam deixar a timidez, dando espaço para que elas usem mais a expressão corporal”.
(PARTICIPANTE A)

“Através de danças, brincadeiras, sala de vídeo, mais brinquedos como jogos e outros”. (PARTICIPANTE B)

“Brincadeiras de roda, jogos de memória, amarelinha, jogo com dados, formas e cores com geometria”. **(PARTICIPANTE C)**

“São muitas: dado, amarelinha, caixa surpresa, jogos de encaixar, bambolê, pesca-pesca, batata-quente, quebra-cabeça, etc.”.
(PARTICIPANTE D)

Nessa perspectiva, Teixeira (apud Antunes, 2010, p. 22) ressalta que, “a habilidade de criar deve ser estimulada além de sua manifestação espontânea. Estamos na cultura da criatividade, e que o homem precisa desenvolver o ser criativo muito mais do que armazenar conteúdos”.

Os docentes necessitam buscar sugestões para desenvolver atividades lúdicas em sala de aula. Teixeira (2010, p. 21-22) expressa:

De fato, o brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e a buscar alternativas de ação, porque, enquanto brinca, ela concentra a sua atenção na atividade em si e não em seus resultados e efeitos; a ênfase é dada na atividade e não nos fins. Sendo assim, a incorporação desses objetos e/ou das ações lúdicas na prática pedagógica pode desenvolver diferentes habilidades que contribuem para as inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados da criança.

Percebemos que os educadores entrevistados mediante esse questionário, foram unânimes em afirmar que para colocarmos em prática a ludicidade em sala de aula, é preciso utilizar os jogos e brincadeiras de forma que as crianças sintam-se a vontade. Outros meios lúdicos foram citados a exemplo de: sala de vídeo, músicas, incentivando dessa forma o canto e dança.

No entanto, há uma preocupação constante da Escola Cônego Sandoval, no sentido de colocar em prática a questão da ludicidade, motivando os alunos a serem inseridos neste contexto.

De acordo com Santos (2007, p. 9) “a palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar”, o ensino pode ser muito mais prazeroso e facilitador da aprendizagem. Por isso, enfoca que:

Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (SANTOS, 2007, p. 9).

A brincadeira deve estar presente em todos os aspectos e atividades escolares de modo a estimular, envolver, divertir e ensinar as crianças, portanto, brinquedos, brincadeiras, jogos, músicas e outros materiais e/ou estratégias devem serem utilizadas cotidianamente, de modo a garantir a efetiva aprendizagem e o desenvolvimento humano salutar da infância.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O referido Trabalho de Conclusão de Curso abordam-se aspectos fundamentais na educação infantil, no que diz respeito à Ludicidade: Um Meio de Facilitar o Ensino dos Educadores. Neste estudo procuramos refletir e analisar o lúdico como forma de contribuir para a construção do saber, nas aulas ministradas para os alunos das séries iniciais, sujeitos fundamentais no processo educativo. No decorrer desta pesquisa, procuramos nos deter ao nosso objetivo principal, analisar se a ludicidade facilita o ensino dos educadores da Escola Municipal do Ensino Fundamental Cônego Sandoval.

A pesquisa é sem dúvida uma atividade de grande importância no processo de formação profissional; pois é por meio dela que o aluno pode conhecer a realidade de uma sala de aula, quando o trabalho é no campo de pesquisa. Dessa forma, ela possibilita ao aprendente formando, um aprofundamento e um enriquecimento amplo do dia a dia do professor; além de proporcionar a participação ativa do discente em busca de conhecer o novo e a desdobrar situações problemas que por ventura venham aparecer.

Percebemos que para um educador ter um bom êxito em sua profissão docente é necessário que ele se recicle constantemente, busque subsídios e mecanismos para atrair a atenção dos seus aprendentes, tentando ser um profissional dinâmico, inovador e acima de tudo aberto para escutar os seus alunos; no que diz respeito ao ensino–aprendizagem.

Foi constatado que a ludicidade é realizada de forma plena nas salas de aula da instituição pesquisada. Para que esta práxis possa ocorrer os educadores utilizam-se de métodos como: os jogos e as brincadeiras, e outras formas lúdicas, a exemplo da música, dança, quebra-cabeça e tantas outras formas de ludicidade. Após estas observações percebemos que os professores da educação infantil da referida escola, estão preparados de forma lúdica, podendo assim, desenvolver um trabalho produtivo e eficaz no que diz respeito a todo um processo da ludicidade.

Os alunos, por sua vez demonstram interesse pelas atividades lúdicas, sentindo-se motivados a participarem das brincadeiras propostas pelos seus

professores, com isso assimilando melhor o conteúdo trabalhado em sala de aula, gerando prazer e satisfação por parte das crianças.

As considerações finais marcam o desfecho do texto buscando discutir as principais contribuições do trabalho para a educação infantil, discutindo os resultados alcançados nessas considerações finais, enaltecendo ganhos e abrindo precedentes para outros estudos que também tragam respostas sobre este tema estudado, discutindo mudanças, apontando críticas e sugerindo novas ações sobre o tema.

A experiência deste trabalho é de grande importância acadêmica, já que contribui na reflexão da prática docente profissional no que diz respeito à questão da ludicidade bem como o educador deve se portar nas diversas situações interativas que envolvam essa nobre atividade.

Nessa perspectiva, sugerimos aos professores que trabalhem diariamente nas turmas de educação infantil atividades lúdicas como: brincadeiras de roda, jogos cantados, brincadeiras tradicionais, modernas e em geral, atividade corporais, com músicas, dramatizações, brinquedoteca, histórias dramatizadas, utilize jogos e brinquedos adequados à idade dos pequenos nesta etapa do ensino, dentre outras. O importante é planejar situações didáticas onde os educadores promovam o brincar, a interação, motivação sempre, usem a criatividade de forma a introduzir o lúdico em seu currículo escolar.

Conclui-se esta pesquisa, esclarecendo que não está pronta, porém não acabado; e que poderão surgir várias leituras sobre o mesmo; inclusive com críticas e reflexões baseando outros novos trabalhos que por ventura venham surgir.

REFERÊNCIAS

ARANHA, M. L. de A. **Filosofia da Educação**. 2.ed. São Paulo: Moderna, 1996.

BARROS, João Luiz da Costa. **A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias**. 2002.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Volumes: I (Introdução), II (Formação Pessoal e Social) e III (Conhecimento de Mundo), 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, MEC/SEF, 2001. V. 1.

BRASIL. Plano Nacional de Educação. Lei nº. 10.172 de 2001.

_____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes. ROSSI, Silvio José (Orgs.). Trilhas do Aprendiz. Vol.4. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 2009.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes. ROSSI, Silvio José (Orgs.). Trilhas do Aprendiz. Vol.8, t. 2. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 2011.

COSTA-HÜBES, Terezinha da Conceição. **Análise de textos de alunos dos anos iniciais: orientações para um possível diagnóstico**. Publicado em 23/02/2013. [PDF] Baixar este arquivo PDF - Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/workingpapers/article/.../24222>. Acesso em: 23/06/2013.

DOHME, Vânia. **O valor educacional dos jogos**. São Paulo: Informal, 2003. (Jogando).

EISNER, W. Quadrinhos e Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FARINHA, Ademir Fernando. **O lúdico na aprendizagem da língua Inglesa**. Maringá, 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2163-6.pdf>. Acesso em 27/05/2013.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 22ª ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FORTUNA, T. R. Aventuras psicopedagógicas na sala de aula: a contribuição do construtivismo piagetiano. *Revista Psicopedagogia*. São Paulo, 13 (31), 19-24, 1994.

KISHIMOTO Tizuko Morchida. (Organizadora) Et alli. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**: 9ª Ed. – São Paulo: Cortez, 2006.

LA TAILLE, Yves de. **Piaget, Vygotsky, Vallon**: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MACHADO, Nílson José. **Matemática e educação: alegorias, tecnologias e temas afins**. São Paulo: Cortez, 1966.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1991.

MAURÍCIO. Juliana Tavares. Publicado em 05/03/2008. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem** - Psicopedagogia ... Disponível em: www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp?entrID=678. Acesso em: 20/05/2013.

MELO, Aline. **Ludicidade na Educação Infantil**. 30 de março de 2012. PET Pedagogia UFBA: Ludicidade na Educação Infantil. Disponível em: petpedagogia.blogspot.com.br/2012/03/ludicidade-na-educacao-infantil. Acesso em: 13/06/2013.

MELO, Izabel Cristina Ferreira e CAVALARI, Nilton: **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Disponível em: <<http://www.ucpparana.edu.br/cadernopos/edicoes/n1v2/12.pdf>> Acesso em: 08 jul. 2013.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

NOGUEROL. Ottília Braz. **O lúdico em sala de aula**. 10 de junho de 2013. O lúdico em sala de aula - EMEFI "Ottília Braz Noguerol" em destaque! Disponível em: emefiottiliabrazemdestaque.blogspot.com/2013/06/o-ludico-em-sala-de-a... Acesso em: 23/06/2013.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro : Zonar, 1978.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Real, 1967.

ROGERS, Carl. **Liberdade para aprender**. 4 ed. Belo Horizonte: Interlivros, 1986.

ROJAS, J. **Interdisciplinaridade na ação didática: momento de arte/magia do ser professor**. Campo Grande, MS : Editora UFMS, 1998.

ROSSINI, Maria Augusta Sanches. **Aprender tem que ser gostoso...** 5.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e Infância**: um guia para pais e educadores em creche. 9ª. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.) Et alli. **O Lúdico na Formação do Educador**: 7ª Ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: metodologia Lúdico-vivencial**, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. 2 ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.) Et alli. **Brinquedoteca: O Lúdico em Diferentes Contextos**. 10ª Ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. E atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SNYDERS, G. **A alegria na escola**. São Paulo, Ed. Manole, 1998.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. RJ: wak Ed. 2010.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO



UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL - UAB
UFPB - VIRTUAL
PÓLO DE APOIO PRESENCIAL SÃO BENTO-PB
APRENDENTE: ISAC GOMES DE BRITO
EMAIL: isacbritogomes@yahoo.com.br

Prezados Educadores,

Estou realizando a pesquisa do meu Trabalho de Conclusão do Curso – TCC a qual peço gentilmente a sua colaboração no sentido de ser participante ativo da pesquisa a fim de analisar A Ludicidade: um meio de facilitar o ensino dos educadores na Escola Municipal Cônego Sandoval em Brejo do Cruz-PB.

A sua colaboração é de grande importância para a qualidade e consistência da minha pesquisa.

QUESTIONÁRIO

A – PERFIL DOS ENTREVISTADOS

1. Sexo:

☐ feminino ☐ masculino

2. Idade:

☐ 18 a 25 anos ☐ 26 a 35 anos ☐ acima de 35 anos

3. Qual é o seu nível de formação:

☐ ensino médio ☐ magistério ☐ superior incompleto ☐ superior completo

4. Há quantos anos exerce a atividade de docente?

☐ menos de 1 ano ☐ de 1 a 5 anos ☐ de 6 a 10 anos ☐ há mais de 10 anos

5. Em que turma está lecionando atualmente?

☐ pré-escolar ☐ 1ºano ☐ 2ºano ☐ 3ºano ☐ 4ºano ☐ 5ºano

B – DESCRIÇÃO DA LUDICIDADE

6) O que você entende por ludicidade?

7) Você enquanto educador desenvolve atividades lúdicas em sala de aula? () Sim () Não. E de que forma?

8) Os alunos demonstram interesse pelas brincadeiras e/ou atividades lúdicas? () Sim () Não. Justifique.

9) Trabalhar atividades lúdicas facilita o ensino?

() sim () não justifique

10) Enquanto educador quais atividades brincadeiras/ou atividades lúdicas você daria como sugestões para outros educadores trabalharem em sala de aula?

Boa Sorte!
E muitíssimo obrigado por ter participado da Pesquisa!

ANEXO A

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Nome da Pesquisa: A Ludicidade: um meio de facilitar o ensino dos educadores
Pesquisadores responsáveis

Professora Orientadora: Ivana Maria Medeiros de Lima

Aprendente: Isac Gomes de Brito

Informações sobre a pesquisa

Este trabalho tem por objetivo analisar se a ludicidade facilita o ensino dos educadores da Educação Infantil. E os seguintes objetivos específicos: refletir sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras com as crianças na educação infantil; Verificar se os educadores realizam na sala de aula momentos de jogos, brinquedos e brincadeiras; Identificar se as atividades lúdicas proporcionam aprendizagens significativas nas crianças; reconhecer se a criança demonstra interesse da aprendizagem através de atividades lúdicas.

A pesquisa justifica-se devido à inquietação em relação à falta de atividades lúdicas e atrativas nas turmas de educação infantil, visto que, muitas vezes, os educadores esquecem que seus educandos são crianças e essa etapa de sua vida deve ser respeitada e vivida plenamente de forma a considerar o brincar, a imaginação, o prazer, desse modo, o ensino deve partir do ensinar brincando. Assim, o ensino da educação infantil deve proporcionar atividades lúdicas e se as mesmas facilitam o processo ensino e aprendizagem das crianças. O lúdico é considerado uma ação de metacomunicação, pois, proporciona a compreensão do pensamento e linguagem dos indivíduos.

Nesse sentido, realizaremos aplicação de questionários a professores da educação infantil. Nos questionários pretendemos abordar questões sobre a ludicidade utilizada com os alunos no âmbito escolar como facilitadora do ensino, a formação dos docentes e práticas utilizados para o brincar na sala de aula, dentre outros onde estarão contidos no nosso instrumento de pesquisa.

Quanto aos procedimentos metodológicos, para a realização da presente proposta de investigação, se adotará os seguintes métodos: a) o levantamento e a análise bibliográfica e documental; b) a pesquisa de campo.

Eu _____, abaixo assinado, tendo recebido as informações acima, e ciente dos meus direitos abaixo relacionados, concordo em participar da pesquisa, tendo:

1 - A garantia de receber todos os esclarecimentos sobre as perguntas da entrevista antes e durante o transcurso da pesquisa, podendo afastar-me em qualquer momento se assim o desejar, bem como está assegurado o absoluto sigilo das informações obtidas.

2 - A segurança plena de que não serei identificada mantendo o caráter oficial da informação, assim como, está assegurada que a pesquisa não acarretará nenhum prejuízo individual ou coletivo.

3 - A segurança de que não terei nenhum tipo de despesa material ou financeira durante o desenvolvimento da pesquisa, bem como, esta pesquisa não causará nenhum tipo de risco, dano físico ou mesmo constrangimento moral e ético ao entrevistado.

4 - A garantia de que toda e qualquer responsabilidade nas diferentes fases da pesquisa é dos pesquisadores, bem como, fica assegurado poderá haver divulgação dos resultados finais em órgãos de divulgação científica em que a mesma seja aceita.

5 - A garantia de que todo o material resultante será utilizado exclusivamente para a construção da pesquisa e ficará sob a guarda do pesquisador, podendo ser requisitado pelo entrevistado em qualquer momento.

Diante do exposto, solicitamos o consentimento de sua participação voluntária no referido estudo, por meio da assinatura abaixo.

São Bento - PB, 26 de junho de 2013.

Assinatura do participante

Contato com o pesquisador responsável: Ivana Maria Medeiros de Lima (83) 9862 5894. ivanamlima@gmail.com

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor entrar em contato com o pesquisador Isac Gomes de Brito

E-mail: isacbritogomes@yahoo.com.br

Telefone celular: (83) 9930 7392

Atenciosamente,

Assinatura do Pesquisador Responsável